Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

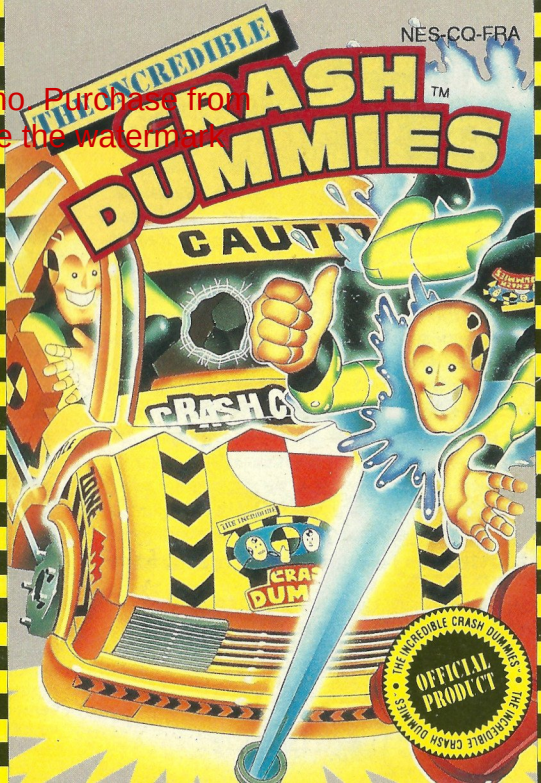
Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

MODE D'EMPLOI
INSTRUCTIEBOEKJE

NES-CQ-FRA

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

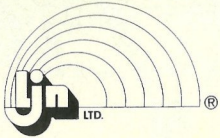


THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, SA ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, SA aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

AVERTISSEMENT A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques trés rares personnes - la population dite "photosensible" - encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise. Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommendé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin. Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

WAARSCHUWING: EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptlsche aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddelijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

SECURITE D'ABORD

■ Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter.

■ Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d' endommager votre jeu.

■ Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants.

■ Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

TABLES DES MATIERES :

Avant De Commencer 2

Présentation Des Incroyables Crash Dummies 3

Les Commandes 4

Outils Et Pièces De Rechange 5

Niveau Un : Le Crash Test Center 6

Niveau Deux : A L'intérieur Du Cirque 7

Niveau Trois : Les Docks 9

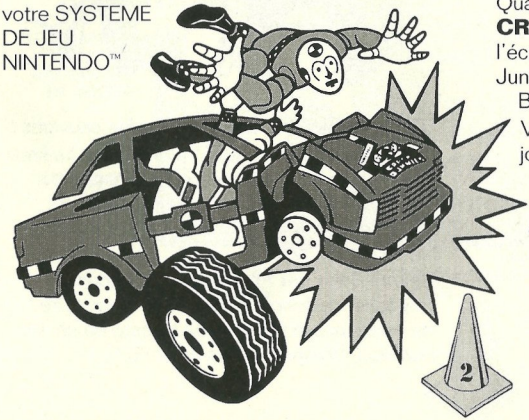
Niveau Quatre : Le Junkyard 11

Le Test Fantaisiste Des Incroyables Crash Dummies 13

AVANT DE COMMENCER !

1. Assurez-vous que le commutateur de votre manette NINTENDO® est hors tension (OFF).

2. Introduisez votre cartouche des **INCROYABLES CRASH DUMMIES**™ confor-mément aux indications du manuel de votre SYSTEME DE JEU NINTENDO™.



3. Mettez la manette sous tension (ON).

Quand le logo des **INCROYABLES CRASH DUMMIES**™ sera apparu sur l'écran, vous découvrirez comment Junkman a capturé Spare Tire, Darryl et Bumper (pare-chocs).

Vous devrez alors choisir si vous voulez jouer à un ou à deux joueurs. Utilisez la TOUCHE SELECT (choisir) pour choisir le jeu que vous désirez, puis appuyez sur la TOUCHE START (commencer).

PRESENTATION DES INCROYABLES CRASH DUMMIES !

"Salut, je m'appelle Spin !"

"Et moi, c'est Slick, et nous sommes une paire de dummies."

"Ouais, des CRASH DUMMIES ! Ce n'est pas le boulot le mieux payé au monde, mais ça nous plaît. Nous rappelons aux gens d'attacher leurs ceintures de sécurité, avant de se lancer vers les accidents et les coups pour marquer des points !"

"C'est ça. Mais on dirait que tu prends plus de coups que la plupart des dummies, Spin ! Moi, j'aime mieux marcher, mais toi, tu es toujours en train de rouler sur les chapeaux de roue ! Et à propos, le maniaque que nous adorons détester, Junkman, a kidnappé nos copains, Spare Tire, Darryl, et Bumper !"

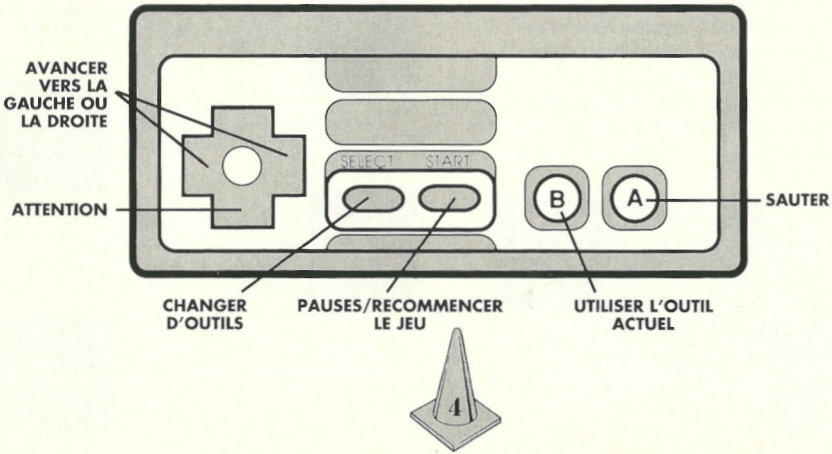
"Oh, non, Slick ! Il faut que nous les sauvions !"

"Tout à fait ! Mais il faut être prudent : Junkman est à la tête d'une armée de méchants Junkbots, et il a construit toutes sortes de pièges et d'obstacles pour nous empêcher de retrouver nos amis !"

"Quoi ? Il est fou ? Ils ne vont pas nous empêcher de foncer ! Tiens bon, Spare Tire ! Ne perds pas la tête, Darryl ! Reste en un seul morceau, Bumper ! Nous arrivons !"

UTILISATION DES COMMANDES

L'illustration suivante vous montre les points de commande de votre manette NINTENDO, et ce qu'ils vont faire.



OUTILS ET PIECES DE RECHANGE

Slick et Spin commencent le jeu avec un Exhaust Gun (fusil lançant des gaz d'échappement), qui a un effet foudroyant sur les Junkbots et les autres affreux. C'est l'élément de base de l'arsenal de chaque Crash Dummy, qu'ils ne quittent jamais. Tout au long du jeu, Slick et Spin vont rencontrer plusieurs outils et des pièces détachées qui les aideront. On peut les ramasser en passant au-dessus d'eux. En voici la liste :

Les Spare Heads (tête de rechange) se trouvent presque partout. Non seulement, elles améliorent beaucoup la santé des Dummies, mais elles aident Spin ou Slick a retrouver leur sens de l'orientation quand ils ont perdu la tête !

Un Arm (bras) vous donnera un grand coup de main en éliminant tous les problèmes qui peuvent se présenter à vous. Ils sont difficiles à trouver, et ils ne durent pas très longtemps ! Vous devriez donc les utiliser avec parcimonie.

Les Oil Cans (bidons d'huile) vous permettent d'asperger d'huile ces vilains Junkbots. Les bidons d'huile vous protègent avec plus de puissance et à une plus grande distance que les fusils à gaz d'échappement.

Si vous collectionnez assez de **Traffic Cones** (balises) en cours de route, vous en aurez peut-être assez pour avoir une vie de plus !

Les Balloons (montgolfières) aideront les Dummies à sauter plus loin.

Les Steering Wheels (volants) sont difficiles à localiser, mais si vous en trouvez un, il vous rendra invulnérable pendant un certain temps !

Les Rockets (roquettes) font accélérer les mouvements d'un Dummy pendant un court moment, mais attention : certaines roquettes vont vous faire tellement accélérer que vous ne pourrez plus vous contrôler !

Niveau Un :
LE CRASH TEST CENTER

"C'est terrible, Spin ! Junkman a kidnappé Spare Tire, Darryl et Bumper, et nous avons eu un terrible accident de voiture ! La journée commence bien !"

"Qu'est-ce qu'il y a de mal à avoir un bon accident ? Tu sais, nous ferions mieux de reprendre courage. Nous avons beaucoup de pain sur la planche ! Mets ta tête bien droite sur tes épaules, et je vais aller vérifier le centre d'essais."

☆ Le centre d'essais est le centre de recherche et de développement pour la création de machines et d'inventions nouvelles. **Attention :** certaines de ces nouvelles technologies sont expérimentales, et peuvent devenir incontrôlées !

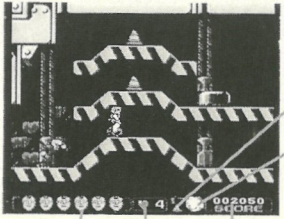
☆ Utilisez les piles de pneus qui vous aideront à rebondir pour atteindre les hautes corniches et les primes.

"J'y suis arrivé, Spin ! Qu'est-ce que tu as découvert ?"

"Eh bien, Slick ! On dirait qu'un de ces gangsters de Junkbots a emmené Bumper en-dehors du centre d'essai en passant par les égouts !"

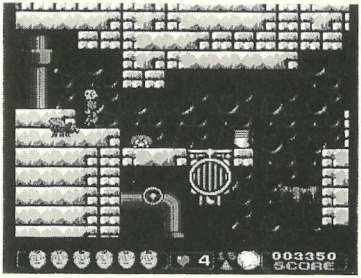
"Aïe ! Il fait noir dans les égouts, et l'eau suinte le long des murs. Je ne veux pas m'imbiber de cette eau infecte. Oh la la ! Et en plus, Junkman a peut-être laissé quelqu'un pour garder l'endroit !"

"Mais il faut que nous sauvions les autres Dummies, nos copains ! Allons-y !"



☆ Si vous voulez avancer plus facilement dans les égouts, sautez sur les bulles qui montent en l'air, mais faites attention : il se peut qu'il y ait des créatures et des dangers bizarres, là-dedans !

☆ Junkman a laissé un de ses acolytes pour garder les égouts : le Sewer Beast (la bête des égouts) ! Si vous le battez, non seulement vous avancerez vers le niveau suivant, mais vous aurez sauvé Bumper !

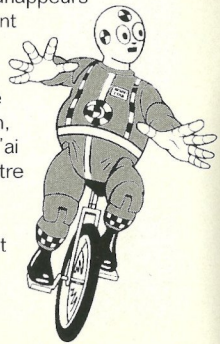


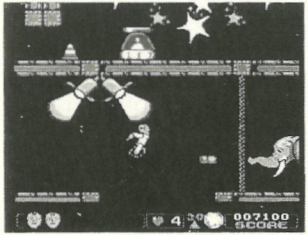
NIVEAU DEUX :
A L'INTERIEUR DU CIRQUE

"Hé, Spin ! Nous sommes au cirque !

"C'est vrai, Slick ! Regarde le grand chapiteau ! J'ai toujours voulu tout quitter pour m'engager au cirque. J'aimerais bien faire l'homme canon pour me distraire. De toutes façons, on dirait que les kidnappeurs se sont échappés en passant sur ces cordes raides."

"Je n'ai pas l'impression d'avoir un très bon équilibre après l'accident de ce matin, Spin. J'ai l'impression que j'ai mal revissé ma tête. Peut-être que tu devrais aller jeter un coup d'oeil sur le grand chapiteau tout seul, pendant que je vais me faire faire un réglage."



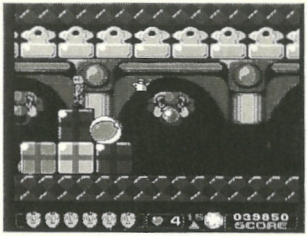


Avancez dans le grand chapiteau en marchant sur les cordes raides et en utilisant les trampolines situés aux points stratégiques, et qui vous aideront à rebondir assez haut pour éviter les problèmes.

L'un des acolytes de Junkman sait que vous êtes là ! Faites attention aux acrobates qui sont projetés hors des canons pointés sur vous : ils peuvent vous faire tomber de la corde raide en un seul instant !

"Nous voici au Palais des Glaces, Slick !"

"J'adore les palais des glaces ! Cette partie du cirque me va tout à fait. C'est moi qui pars à la découverte cette fois-ci, Spin."



"D'accord, Slick ! J'ai comme le sentiment qu'il y a pleins de dangers qui te guettent à l'intérieur de ce palais."

Spin a raison : il y a vraiment beaucoup de dangers qui vous guettent à l'intérieur du Palais des Glaces. Faites attention aux surprises qui peuvent vous tomber dessus de presque n'importe où, et qui risquent de vous gâcher le plaisir.

Faites surtout attention aux trottoirs roulants dans le Palais des Glaces : vous n'aurez pas envie de faire le clown si vous oubliez dans quel sens ils vont.

Niveau Trois :
LES DOCKS

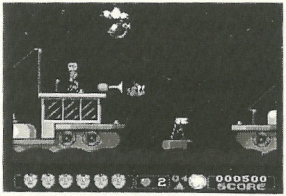
"Eh bien, Spin ! Nous sommes parvenus au bord de l'eau. Qu'est-ce que nous faisons maintenant ?

"Je crois qu'il faut que nous allions à l'autre bout des docks, car c'est là que se trouve le dépotoir. Et je te parie que Junkman y a mis Spare Tire et Darryl.

"C'est une bonne idée. Nous devons passer au milieu de tous ces containers, n'est-ce pas ?

"Oui. Mais n'aie pas peur. Je nous fais confiance. Tu passes en premier."

☆ Faites attention pendant que vous êtes en train de vous frayer un chemin sur les docks encombrés de containers et de camions. Les gangsters de Junkman vont essayer de vous faire perdre la tête et de vous empêcher de sauver vos amis.

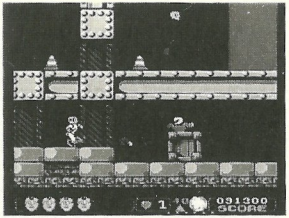


☆ Les hommes de Junkman ne vont pas être votre seul problème. Faites particulièrement attention à ne pas vous faire toucher par un de ces sacs de grains qui peuvent vous tomber dessus !

"Maintenant nous devons prendre une dure décision, Slick."

"De quoi tu parles, Spin ?"

"Eh bien, nous pourrions passer en-dessous de la jetée, mais là, le problème serait de ne pas tomber à l'eau. Elle est infestée par les requins, par ici. Mais si nous passons sur la jetée, il y a toutes

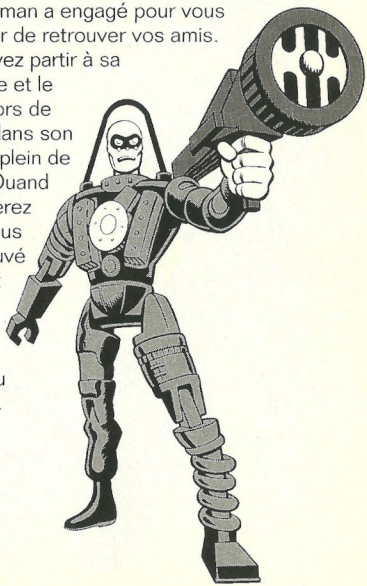


sortes d'entrepôts, et qui sait tous les pièges qu'ils peuvent cacher !"

"Ca ne me plaît pas ! Je sens qu'il a quelque chose de bizarre qui se passe, et je te parie que Junkman y est pour quelque chose !"

Sous la jetée, avancez en utilisant comme des plates-formes les bouées et les bateaux de pêche. Faites attention aux Junkbots qui peuplent la mer, aux mouettes qui portent des bombes et aux poissons fous qui ont suivi des cours d'arts martiaux à l'école du "Requin Tigre".

Au bout de la jetée, vous trouverez le pirate, au coeur de rat, la terreur des mers, que Junkman a engagé pour vous empêcher de retrouver vos amis. Vous devez partir à sa recherche et le mettre hors de combat dans son entrepôt plein de pièges. Quand vous y serez arrivé, vous aurez sauvé Darryl, et vous pourrez alors passer au Dépotoir.



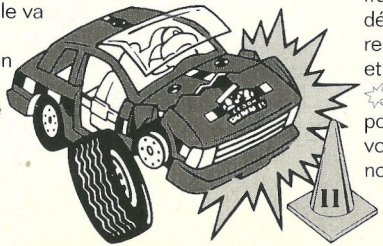
Niveau Quatre :
LE JUNKYARD (DEPOTOIR)

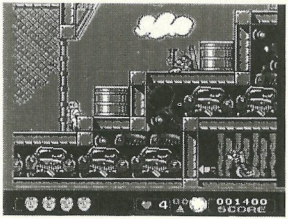
"Je crois que nous nous rapprochons de Spare Tire, Slick."

"Je pense que oui, Spin. Mais regarde cet affreux bazar ! Regarde toutes ces voitures tordues, toute cette ferraille, tous ces barbelés entremêlés."

"On dirait notre centre d'essai à l'heure du déjeuner !"

"Tu es vraiment drôle. Mais ce qui n'est pas si drôle, c'est que toute cette ferraille va nous faire ralentir, Spin Et nous faisons une course contre la montre."

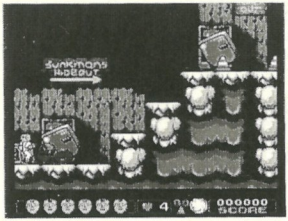




"Ne t'inquiète pas ! Je crois que je peux foncer dans le tas sans perdre trop de temps !"

☆ Avancez aussi vite que possible pour vous frayer un chemin au milieu des boules de démolition qui se balancent, des chaînes, des ressorts de suspension de voitures, des pneus et des autres obstacles de la casse.

☆ Quand vous voyez un couvercle de poubelle se soulever, ne ralentissez pas, sinon vous vous trouveriez à la merci de l'un des nombreux Junkbots dont l'occupation favorite



est de casser les pieds à tous les dummies qu'ils rencontrent.

"Oh, non !"

"Qu'est-ce qui se passe, Slick ?"

"La casse, ce n'était déjà pas très drôle, mais regarde ça ! C'est pire que tout, Spin !"

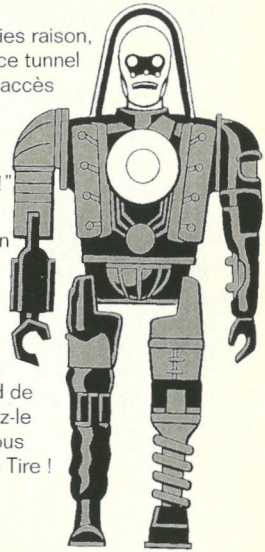
"Pour une fois, je suis d'accord avec toi, Slick. C'est le Repaire de Junkman, le dépotoir municipal. Je n'ai jamais vu autant de rats, autant d'ordures en train de pourrir, ni autant de voitures abandonnées et compressées."

"Et si nous ne faisons pas attention, c'est nous que Junkman va compresser et abandonner !"

"J'ai peur que tu aies raison, mais on dirait que ce tunnel est la seule voie d'accès au Repaire de Junkman. Spare Tire, nous voilà. Tiens bon, j'arrive !"

Faites attention Ce puits incandescent est le plus dangereux de tous les obstacles !

Junkman vous attend tout au fond de son repaire. Mettez-le hors combat, et vous aurez sauvé Spare Tire !



LE TEST FANTAISISTE DES INCROYABLES CRASH DUMMIES

Eh, vous croyez que vous êtes si malin que ça ? Essayez de répondre à quelques questions !

Q : Quelle est la différence entre un Crash Dummy qui n'utilise pas de ceinture de sécurité et une pile de pièces de rechange inutilisables ?

R : Aucune

Q : Quelle est la première chose qui vous frappe lorsque vous avez un accident sans avoir attaché votre ceinture de sécurité ?

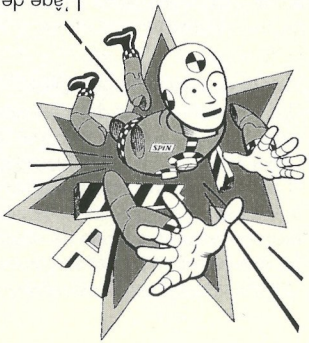
R : Le pare-brise

Q : Quel est le sport favori du Crash Dummy ?

R : Le patin à casse

Q : Qu'est-ce que les gens qui n'utilisent pas leurs ceintures de sécurité ne verront jamais ?

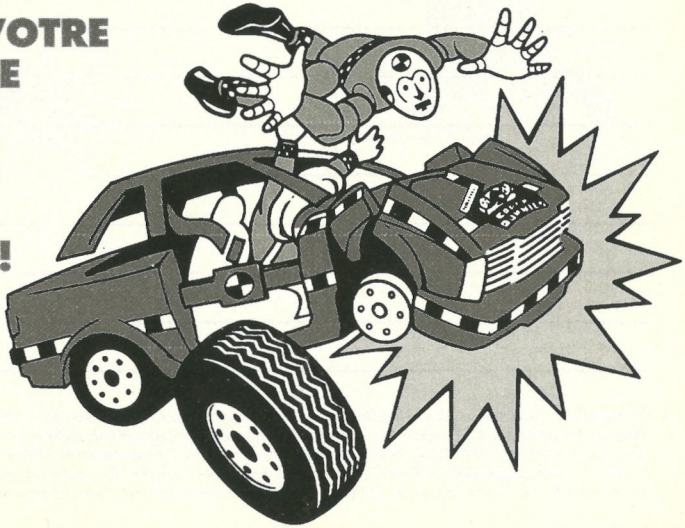
R : L'âge de la retraite



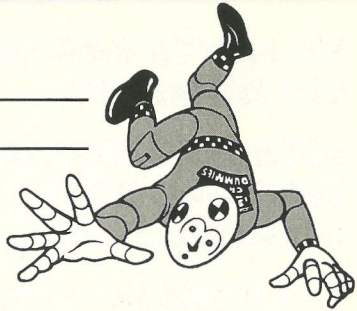
NE FAITES PAS COMME LES DUMMIES :

ATTACHEZ VOTRE CEINTURE DE SECURITE !

ET LAISSEZ-NOUS LES ACCIDENTS !

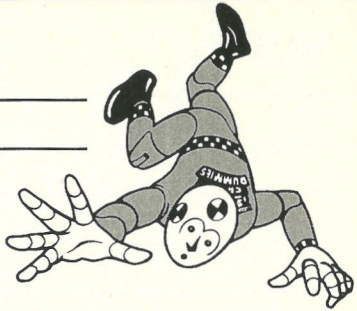


NOTES:



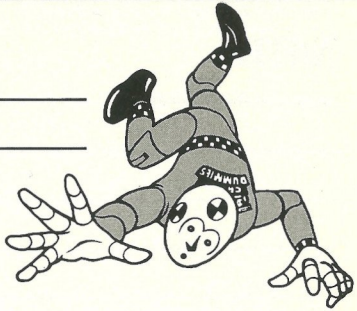
The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licence accordée par Leisure Concepts, Inc.®, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les labels officiels sont des marques déposées de Nintendo. LJN® est une marque déposée de LJN, Ltd. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. The Simpsons TM et droits d'auteur © 1993 Twentieth Cenuty Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Acclaim® est une marque déposée de Acclaim Entertainment, Inc. Droits d'auteur ©1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

NOTES:



The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licence accordée par Leisure Concepts, Inc.®, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les labels officiels sont des marques déposées de Nintendo. LJN® est une marque déposée de LJN, Ltd. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. The Simpsons TM et droits d'auteur © 1993 Twentieth Cenuty Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Acclaim® est une marque déposée de Acclaim Entertainment, Inc. Droits d'auteur ©1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

NOTES:



The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licence accordée par Leisure Concepts, Inc.®, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les labels officiels sont des marques déposées de Nintendo. LJN® est une marque déposée de LJN, Ltd. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. The Simpsons TM et droits d'auteur © 1993 Twentieth Cenuty Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Acclaim® est une marque déposée de Acclaim Entertainment, Inc. Droits d'auteur ©1993 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video • Opperstraat • 38 Rue Souveraine • 1050 Brussels • BELGIUM

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WWF* WrestleMania* et Steel Cage Challenge* sont des marques déposées de TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkamania** et Hulkster** sont des marques de fabrique de Marvel Entertainment Group, Inc. Concession exclusive de TitanSports, Inc. Tous les autres noms de personnages, les indications qui s'y rapportent, les titres et logos utilisés sont des marques de fabrique de TitanSports, Inc. © 1992 TitanSports, Inc. Tous droits réservés. Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ et les sceaux officiels sont des marques de fabrique de Nintendo. Développé par Sculptured Software et © 1992 LJN, Ltd. LJN® est une marque déposée par LJN, Ltd. Tous droits réservés.

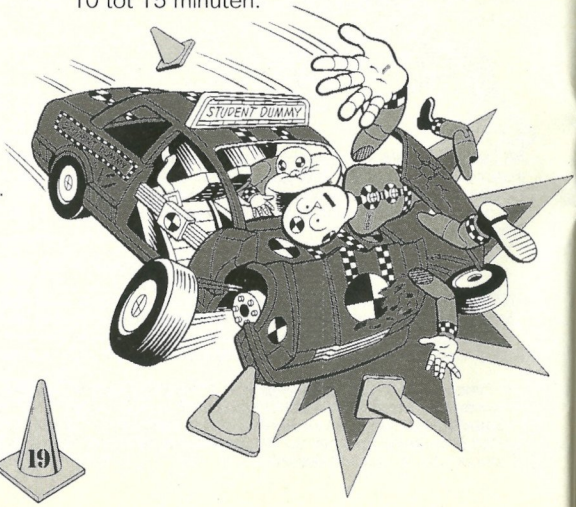
VEILIGHEID VOOROP

■ Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen.

■ Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos.

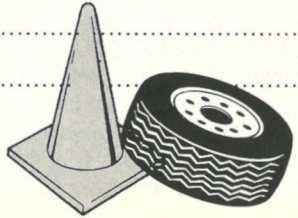
■ Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunner, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen.

■ Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.



INHOUD:

Voordat Je Begint! 21
Wie Zijn De Ongelofelijke Crash Dummies! 22
Bediening Van De Crash Dummies 23
Gereedschap En Reserveonderdelen 24
Niveau Een: Het Crash Test Centrum 25
Niveau Twee: In De Nok 27
Niveau Drie: In Het Havenkwartier 29
Niveau Vier: Op Het Autokerkhof 31
Test Voor De Ongelofelijke Crash Dummies! 33



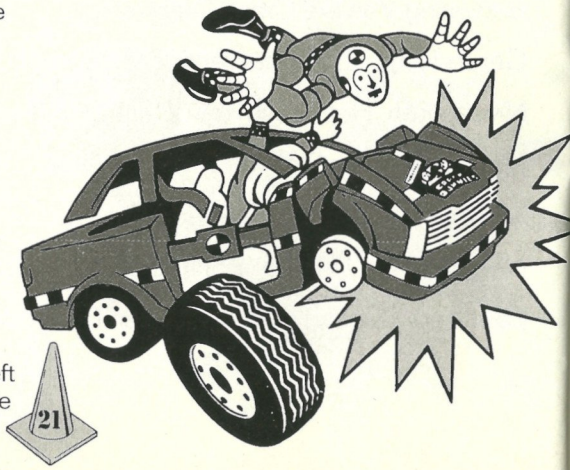
VOORDAT JE BEGINT!

1. Zet de schakelaar van je NINTENDO® bedieningsblok op OFF.

2. Voer de **ONGELOFEUJKE CRASH DUMMIES**™ spelcassette in, zoals beschreven staat in je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ handleiding.

3. Zet de schakelaar op ON.

Nadat het logo van de **ONGELOFEUJKE CRASH DUMMIES**™ in beeld geweest is, kom je te weten hoe Junkman Spare Tire, Darryl en Bumper gevangen heeft genomen. Je moet dan aangeven of je met één of met twee spelers wilt spelen. Gebruik de SELECT KNOP om te kiezen welk spel je wilt spelen en druk vervolgens op de START KNOP.



WIE ZIJN DE ONGELOFELIJKE CRASH DUMMIES!

"Hoi, ik ben Spin!"

"En ik ben Slick, en wij zijn twee Dummies."

"Ja - **Crash Dummies!** Het is niet de best betaalde baan ter wereld, maar we zijn er dol op. We zeggen mensen dat ze altijd hun veiligheidsgordel om moeten doen, en zelf rijden we crashend en botsend naar huis!"

"Zo is het. Maar het lijkt alsof jij meer botst dan de meeste andere Dummies, Spin! Jij rijdt altijd rond in die gekke kar van je. Ik loop liever. Over gek gesproken, de maniak die we uit het diepst van ons hart haten - Junkman! - heeft onze maten Spare Tire, Darryl en Bumper ontvoerd!"

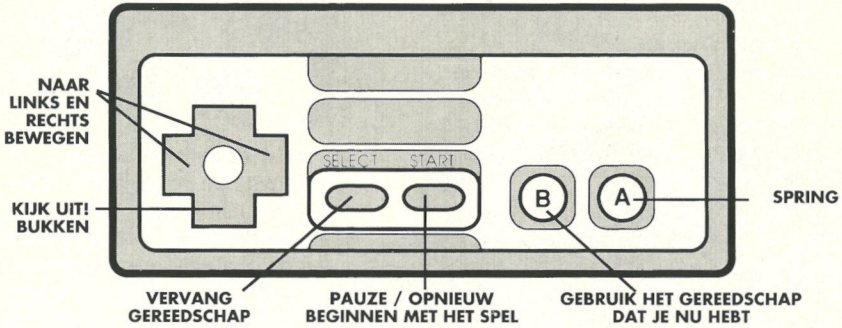
"Oh nee, Slick! We moeten ze redden!"

"Juist! Maar we moeten wel voorzichtig zijn: Junkman heeft een eigen, gevaarlijk leger - de Junkbots - en hij heeft een heleboel verschillende vallen en obstakels gemaakt om ons tegen te houden!"

"Wat? Is hij gek geworden? Zij zullen ons niet stoppen! Hou je vast, Spare Tire! Blijf rustig, Darryl! Kop op, Bumper! We komen eraan!"

BEDIENING VAN DE CRASH DUMMIES

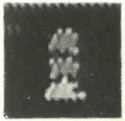
Op het volgende plaatje zie je het Nintendo bedieningsblok met alle functies erop - er staat bij waarvoor ze allemaal dienen.



GEREEDSCHAP EN RESERVEONDERDELEN

Aan het begin van het spel hebben Slick en Spin alleen een **Uitlaat Pistool**, een fantastisch wapen tegen de Junkbots en andere gemene figuren. Het is een gereedschap dat thuis hoort in ieder Crash Dummy arsenaal, en een Crash Dummy zal het altijd bij zich dragen. In de loop van het spel komen Slick en Spin nog een aantal andere gereedschappen en reserveonderdelen tegen die ze goed kunnen gebruiken. Je kunt ze oppakken door er overheen te bewegen. Wat kom je allemaal tegen?

Spare Heads kom je bijna overal tegen. Ze geven de gezondheid van de Dummy een opkikker, en helpen Spin of Slick een handje om weer op het rechte spoor te komen als ze hun hoofd verliezen!



Een **Arm** reikt je de hand en lost alle problemen die je tegen komt voor je op! De armen zijn moeilijk te vinden en gaan niet erg lang mee. Je moet er dus spaarzaam mee omspringen.

Met de **Oliespuiten** kun je de onbetrouwbare Junkbots met olie bestoken. Met de oliespuiten kun je je met meer kracht en op een grotere afstand van je vijand beschermen dan met het Uitlaat Pistool.

Als je er op je weg in slaagt om een bepaald aantal **Verkeerskegels** te verzamelen, dan krijg je er nog een extra leven bij!

Met behulp van de **ballonnen** kan de Dummy grotere sprongen maken dan normaal.

Sturen zijn moeilijk te vinden, maar als je er een te pakken krijgt, word je tijdelijk onzichtbaar voor je vijand!

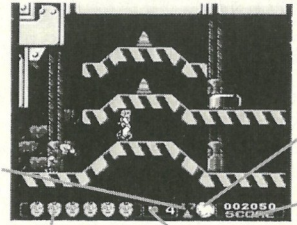
Raketmotoren verhogen tijdelijk de snelheid van de Dummy. Maar, pas op, sommige van deze motoren kunnen je zo'n hoge snelheid geven dat je jezelf niet meer onder controle kunt houden!

Niveau Een:
HET CRASH TEST CENTRUM

"Wat een zootje, Spin! Junkman heeft Spare Tire, Darryl en Bumper ontvoerd, en wij hebben net een groot ongeluk gehad! De dag is niet zo goed begonnen!"

"Wat is er mis met een groot ongeluk, Slick? Kom, kop op, er is werk aan de winkel! Zet jij eerst je hoofd recht op je romp, dan ga ik de Testruimte controleren."

De Testruimte is het onderzoeks- en ontwikkelingscentrum voor de vervaardiging van nieuwe machines en de realisatie van nieuwe ideeën. Kijk uit, een aantal van deze nieuwe technologieën is in de experimentele fase en kunnen uit de hand lopen!



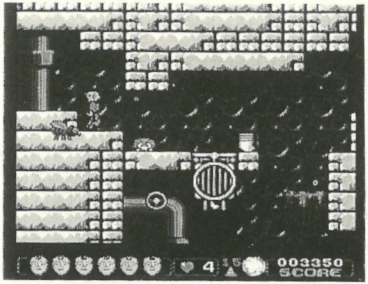
Maak gebruik van de stapels nieuwe banden om hoog op te stuiteren, zodat je bij de hoog gelegen randen en bonus items kunt komen.

"Het is me gelukt, Spin! En, heb je iets ontdekt?"

"Nou, Slick, het ziet er naar uit dat één van die Junkbot- idioten Bumper via het riool uit de Testruimte heeft meegenomen!"

"Bah, het is hier donker en dompig en ik wil helemaal niet door dat stinkende water lopen! Bah! En, wie weet, misschien heeft Junkman hier wel iemand neergezet om de boel te bewaken!"

"Maar we moeten onze Dummy vrienden redden! Kom op!"



Je kunt gemakkelijker door het rioolwater voortgaan door op de bellen te springen die door de lucht zweven. Maar pas op: je kunt er allerlei vreemde figuren en gevaren tegenkomen!

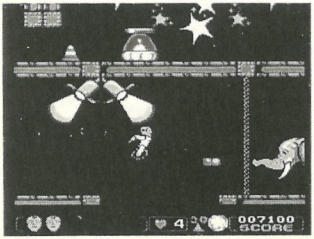
En ja hoor, Junkman heeft **inderdaad** één van zijn handlangers achtergelaten om het riool te bewaken: het Rioolbeest! Als je erin slaagt om hem te verslaan, ga je niet alleen door naar niveau Twee, maar heb je ook Bumper gered!

Niveau Twee:
IN DE NOK

"Hé, Spin, we zijn in het circus!"

"Ja, Slick. Dit is de nok! Jee, ik heb altijd al van huis weg willen lopen om bij het circus te gaan! Als kanonskogel door de lucht te vliegen, lijkt me een prima manier om de middag door te brengen! Het ziet er naar uit dat de ontvoerders via die hoge koorden ontsnapt zijn."

"Ik heb mijn evenwicht nog niet helemaal terug gevonden na dat ongeluk van vanochtend. Spin, ik geloof dat ik mijn hoofd niet goed op mijn romp heb gedraaid! Misschien is het beter dat jij in de nok gaat kijken. Dan laat ik me repareren!



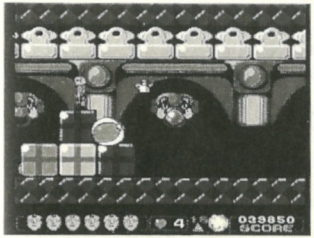
Beweeg je door de nok van de tent door over de hoge koorden te lopen en op de strategisch geplaatste trampolines te springen om moeilijkheden te omzeilen.

Eén van de handlangers van Junkman weet dat je hier bent! Pas op voor de acrobaten die hij uit de kanonnen op je afvuurt: zij kunnen je zo van het hoge koord afstoten!

"Hé, Slick, we zijn in de amusementshal!"

"Ik ben dol op amusementshallen! Dit is precies iets voor mij! Hier zoek ik het zaakje wel uit, Spin."

"Okay, Slick... maar wees voorzichtig! Ik heb het gevoel dat het heel gevaarlijk is daarbinnen!"



Spin heeft gelijk: er loert inderdaad gevaar in de amusementshal! Wees op je hoede voor alle verrassingen die je te wachten staan. Ze komen overal vandaan en verpesten de dag van iedere dummy!

Pas vooral op voor de bewegende voetpaden in de amusementshal! Als je niet meer weet in welke richting ze bewegen, is er geen tijd meer om de clown te spelen.

Niveau Drie:
IN HET HAVENKWARTIER

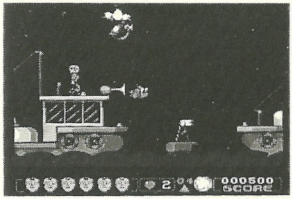
"Nou, Spin, we zijn bij het water aangekomen. Wat komt er nu?"

"Ik denk dat we naar de andere kant van het havenkwartier moeten, want daar ligt het autokerkhof. Vast en zeker is dat de plaats waar Junkman Spare Tire en Darryl vasthoudt."

"Goed gedacht. Dan moeten we nu eerst deze containeropslagplaats oversteken zeker?"

"Juist. Maak je geen zorgen, ik vertrouw erop dat we het halen. Jij gaat voorop."

Wees op je hoede als je tussen de containers en vrachtwagens door beweegt: de handlangers van Junkman zullen proberen ervoor te zorgen dat je je hoofd verliest om te voorkomen dat je je vrienden redt.

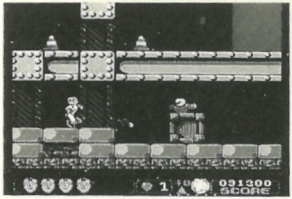


Maar dat is niet het enige waar je voor op moet letten: pas vooral op dat je niet geraakt wordt door de zakken graan die naar beneden komen vallen!

"Nu moeten we een moeilijke beslissing nemen, Slick."

"Hoe bedoel je, Spin?"

"Nou, we zouden onder de pier door kunnen gaan, maar dan bestaat het gevaar dat we in het water vallen, en ik weet dat er hier een heleboel haaien zwemmen. Als we over de pier gaan, en over het dok,



dan komen we langs een groot aantal opslagloodsen, en wie weet wat voor booby-traps we dan tegenkomen!
"Dit bevalt me niet. Hier steekt iets achter, en ik denk dat Junkman wel weet wat!"

☆ Onder de pier kun je je via boeien en vissersboten voortbewegen. Pas op voor Junkbots op het water, bommenwerpende zeevogels en dolle vissen die getraind zijn op de Tiger Shark School voor Oosterse gevechtskunsten.

☆ Aan het einde van de pier staat een gluiperige zeepiraat die door Junkman ingehuurd is om jou tegen te houden in je poging om je vrienden te redden. Eerst moet je hem zien te vinden, en dan moet je hem in zijn opslagloods vol met vallen zien te verslaan. Als het je lukt, heb je Darryl gered en ga je verder naar het autokerkhof!

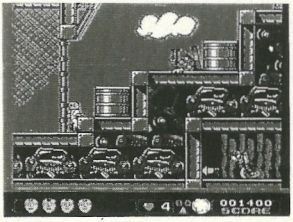
Niveau Vier:
OP HET AUTOKERKHOF

"“We komen steeds dichter bij Spare Tire, Slick.”

“Dat geloof ik ook, Spin. Maar kijk eens naar deze enorme rotzooi! Overal gedeukte, half gesloopte auto’s, gebroken glas, stukken draad. Het lijkt wel een beetje op onze Testruimte tijdens de pauze!”

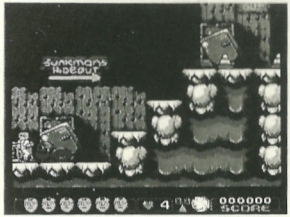
“Een leuk grapje, maar wat er niet zo grappig is, is dat al die rotzooi ons erg op zal houden, Spin. En dit is een race tegen de klok!”

“Maak je geen zorgen, Slick. Ik geloof dat ik redelijk snel door al die troep heen can crashen!”



☆ Beweeg zo snel als je kan en zoek de beste weg langs de heen- en-weer slingerende sloopkogels, kettingen, autoveren, banden en andere obstakels op het sloopterrein.

☆ Wanneer je het deksel van één van de vuilnisbakken omhoog ziet gaan, blijf dan niet staan. Als je dat wel doet, beland je in handen van een van de vele Junkbots, die genadeloos afrekenen met een dummy die te dicht bij ze in de buurt komt.



"Oh, nee!"

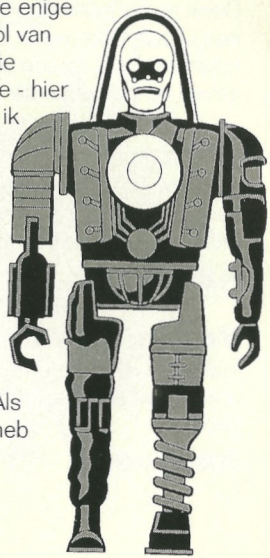
"Wat is er aan de hand, Slick?"

"Het autokerkhof was al erg genoeg, maar kijk eens hier! Het ergste staat ons nog te wachten, Spin!"

"Voor één keer moet ik het met je eens zijn, Slick. Dit is het Hol van Junkman - de gemeentelijke stortplaats. Ik heb nog nooit zoveel ratten gezien, zoveel rottend afval, en zoveel gesloopte en achtergelaten auto's."

"Als we niet heel goed oppassen, dan zal Junkman ons slopen en achterlaten!"

"Ik ben bang dat je gelijk hebt. Volgens mij is die tunnel de enige manier om het Hol van Junkman binnen te komen. Spare Tire - hier zijn we! Hou vol - ik kom eraan!"



☆ Kijk uit: deze brandende kuil is het gevaarlijkste obstakel dat er bestaat!

☆ Junkman wacht op je aan de andere kant. Als je hem verslaat, heb je ook Spare Tire gered!

TEST VOOR DE ONGELOFELIJKE CRASH DUMMIES

Denk je dat je slim genoeg bent om een Crash Dummy te zijn? Probeer dan maar eens het goede antwoord te geven op de volgende vragen!

Vraag: Wat is het verschil tussen een Crash Dummy zonder veiligheidsgordel en een hoop onbruikbare reserveonderdelen?

Antwoord: Er is geen verschil!

Vraag: Wat gaat er het eerst door je hoofd wanneer je een ongeluk krijgt zonder dat je je veiligheidsgordel om hebt?

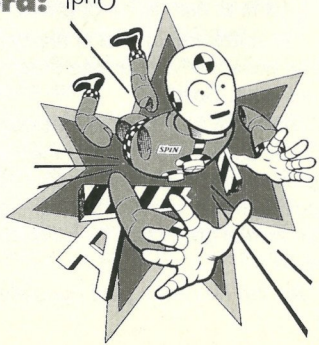
Antwoord: De voorruit!

Vraag: Wat is de favoriete sport van een Crash Dummy?

Antwoord: Crashketbal!

Vraag: Wat is het enige dat iemand die nooit zijn veiligheidsgordel om doet niet kan worden?

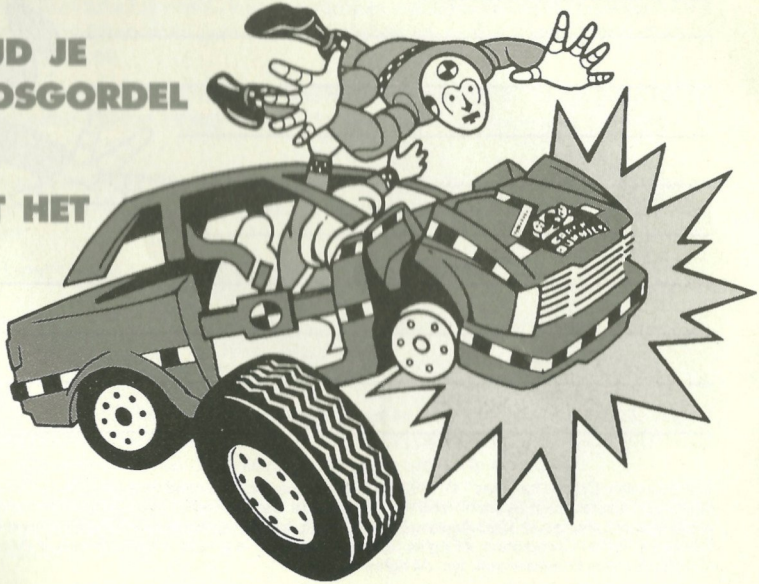
Antwoord: Oud!



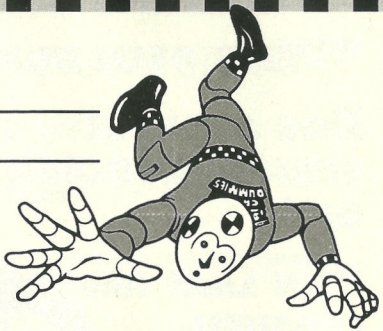
"WEES GEEN DUMMY:

DOE ALTIJD JE VEILIGHEIDSGORDEL OM!"

"EN LAAT HET CRASHEN MAAR AAN ONS OVER!"



OPMERKINGEN:



The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc.®, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

90 DAGEN GARANTIE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SPELKASSETTE (PAL VERSIE)

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstrukliefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschal.

30423

Distributed by:
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE
Printed in Japan Imprime Au Japon